

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-157515

(43)Date of publication of application : 31.05.2002

(51)Int.Cl.

G06F 17/60
G06F 13/00

(21)Application number : 2000-355318

(71)Applicant : NIPPON TELEGR & TELEPH CORP
<NTT>

(22)Date of filing : 22.11.2000

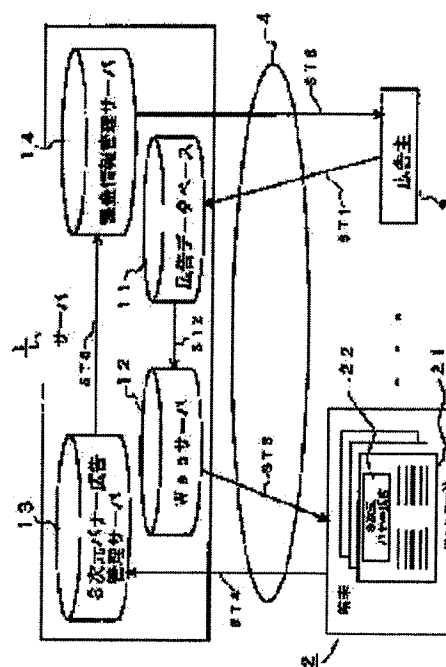
(72)Inventor : HONDA SHINKURO
ISHIBASHI SATOSHI

(54) METHOD AND SYSTEM DEVICE FOR CHARGING THREE-DIMENSIONAL BANNER ADVERTISEMENT

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a three-dimensional banner advertisement charging method and a system device capable of appropriately charging an advertiser in accordance with the utilization state of a three-dimensional banner advertisement.

SOLUTION: In this three-dimensional banner advertisement charging system device comprising a server 1 for distributing Web pages 21 through a communication network 4 and a terminal 2 for reading the Web pages 21 through the network 4, the server 1 adopts a characteristic constitutive means having a Web server 12 for pasting the three-dimensional banner advertisement 22 to a Web page 21 and distributing the advertisement 22 through the network 4 and a charging information management server 14 for calculating the charge of the advertisement 22 on the basis of a situation in which a user operates a terminal 2 and walks through the advertisement 22 and charging the advertiser 3 of the advertisement 22.



(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2002-157515
(P2002-157515A)

(43)公開日 平成14年5月31日(2002.5.31)

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	フォーマット*(参考)
G 0 6 F 17/60	3 2 6	G 0 6 F 17/60	3 2 6
	3 3 2		3 3 2
	5 0 4		5 0 4
	5 0 6		5 0 6
13/00	5 4 0	13/00	5 4 0 P
審査請求 未請求 請求項の数15 O L (全 10 頁)			

(21)出願番号 特願2000-355318(P2000-355318)

(22)出願日 平成12年11月22日(2000. 11. 22)

(71)出願人 000004226

日本電信電話株式会社
東京都千代田区大手町二丁目3番1号

(72)発明者 本田 新九郎

東京都千代田区大手町二丁目3番1号 日
本電信電話株式会社内

(72)発明者 石橋 聡

東京都千代田区大手町二丁目3番1号 日
本電信電話株式会社内

(74)代理人 100071113

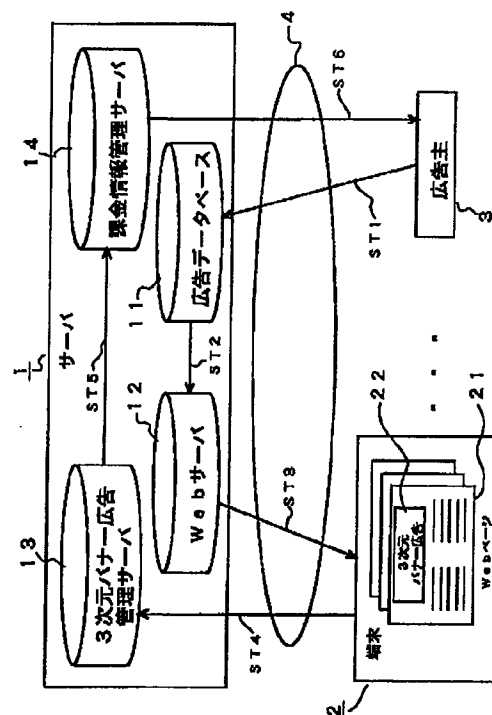
弁理士 菅 隆彦

(54)【発明の名称】 3次元バナー広告課金方法及びシステム装置

(57)【要約】

【課題】 3次元バナー広告の利用状態に応じて、適切な課金を広告主にすることを可能とする3次元バナー広告課金方法及びシステム装置の提供。

【解決手段】 ウェブページ21を通信網4を介して配信するサーバ1と、ウェブページ21を通信網4を介して閲覧する端末2と、を有してなる3次元バナー広告課金システム装置であって、サーバ1は、ウェブページ21に3次元バナー広告22を貼り付けて通信網4を介して配信するウェブサーバ12と、利用者が端末2を操作して3次元バナー広告22をウォークスルーしたときの状態に基づいて、3次元バナー広告22の料金を算出して、3次元バナー広告22の広告主3に課金する課金情報管理サーバ14と、を有してなる特徴的構成手段の採用。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】通信網を介してアクセスされるウェブページに掲載されるバナー広告についての広告料金を、当該バナー広告の広告主に課金する 3 次元バナー広告課金方法であって、

前記ウェブページをアクセスした利用者が前記バナー広告のなす画像内において移動した距離に基づいて、当該バナー広告の料金を算出して、前記広告主に課金する、ことを特徴とする 3 次元バナー広告課金方法。

【請求項 2】通信網を介してアクセスされるウェブページに掲載されるバナー広告についての広告料金を、当該バナー広告の広告主に課金する 3 次元バナー広告課金方法であって、

前記バナー広告のなす画像には、当該画像内における位置に応じた所定の重みづけがされており、

前記ウェブページをアクセスした利用者が前記バナー広告がなす画面内において指定した位置の前記重みづけに基づいて、当該バナー広告の料金を算出して、前記広告主に課金する、

ことを特徴とする記載の 3 次元バナー広告課金方法。

【請求項 3】前記バナー広告は、3 次元コンピュータグラフィックスで構築された仮想空間を有してなる 3 次元バナー広告である、ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の 3 次元バナー広告課金方法。

【請求項 4】前記 3 次元バナー広告課金方法は、前記 3 次元バナー広告がなす仮想空間内において、前記利用者が移動した距離と、

当該仮想空間において、当該利用者の当該移動した過程におけるそれぞれの位置と、

に基づいて、当該バナー広告の料金を算出して、前記広告主に課金する、

ことを特徴とする請求項 3 に記載の 3 次元バナー広告課金方法。

【請求項 5】広告主がウェブページを配信するサーバに 3 次元バナー広告を登録する登録処理と、

当該登録処理で登録された前記 3 次元バナー広告を前記サーバが前記ウェブページ上に貼り付けて配信する貼り付け処理と、

利用者が通信網に接続された端末を用いて、前記 3 次元バナー広告のなす 3 次元の仮想空間内を歩き回るウォークスルー処理と、

前記利用者が当該ウォークスルー処理において当該仮想空間内を歩き回った距離を前記サーバが計測する距離計測処理と、

当該距離計測処理で計測された当該距離に基づいて、前記 3 次元バナー広告の広告代金の計算をする課金情報処理と、

当該課金情報処理で計算された広告代金を前記広告主に課金する課金処理と、

を順次一貫経路して実施する、ことを特徴とする 3 次元バナー広告課金方法。

【請求項 6】前記ウォークスルー処理は、前記利用者が前記端末のポインタを操作して前記 3 次元バナー広告をクリックするクリック処理と、

前記利用者が前記端末のポインタのクリックボタンを押しながら、前記 3 次元バナー広告における見たい部分に当該ポインタを移動させて、当該クリックボタンを離すポインタ移動処理と、

10 前記端末に内蔵されているブラウザが前記ポインタのクリック位置と移動距離を示す情報を取得して、当該情報を前記サーバに送信する送信処理と、

を順次一貫経路して実施する、

ことを特徴とする請求項 5 に記載の 3 次元バナー広告課金方法。

【請求項 7】前記課金情報処理は、前記端末に内蔵されているブラウザによって送信される、前記ウェブページ上における当該端末の前記ポインタの位置と移動情報とを、前記サーバが前記通信網を介して受信する受信処理と、

20 当該受信処理で受信した前記ポインタの位置と移動情報とに基づいて、前記サーバが前記 3 次元バナー広告のなす仮想空間における前記利用者の移動距離を算出する算出処理と、

当該算出処理で算出された前記利用者の移動距離に基づいて、課金表の移動距離積算値を更新する更新処理と、

を順次一貫経路して実施する、

ことを特徴とする請求項 5 に記載の 3 次元バナー広告課金方法。

30 【請求項 8】前記課金情報処理は、前記端末に内蔵されているブラウザによって送信される、前記ウェブページ上における当該端末の前記ポインタの位置と移動情報とを、前記サーバが前記通信網を介して受信する受信処理と、

当該受信処理で受信した前記ポインタの位置と移動情報とに基づいて、前記 3 次元バナー広告の利用量を算出する利用料算出処理と、

当該利用料算出処理で算出された前記利用料に基づいて、課金表の移動距離積算値を更新する利用料更新処理と、

を順次一貫経路して実施する、

ことを特徴とする請求項 5 に記載の 3 次元バナー広告課金方法。

【請求項 9】ウェブページを通信網を介して配信するサーバと、当該サーバから配信されたウェブページを前記通信網を介して閲覧する端末と、を有してなる 3 次元バナー広告課金システム装置であって、

前記サーバは、前記ウェブページに 3 次元バナー広告を貼り付けて前記通信網を介して配信するウェブサーバと、

利用者が前記端末を操作して前記3次元バナー広告をウォークスルーしたときの状態に基づいて、当該3次元バナー広告の料金を算出して、当該3次元バナー広告の広告主に課金する課金情報管理サーバと、を有する、ことを特徴とする3次元バナー広告課金システム装置。

【請求項10】前記課金情報管理サーバは、前記利用者が前記端末を操作して前記3次元バナー広告をウォークスルーしたときの移動距離に基づいて、当該3次元バナー広告の料金を算出して、当該3次元バナー広告の広告主に課金する機能手段からなる、ことを特徴とする請求項9に記載の3次元バナー広告課金システム装置。

【請求項11】前記課金情報管理サーバは、前記利用者が前記端末を操作して前記3次元バナー広告をウォークスルーしたときの移動位置に基づいて、当該3次元バナー広告の料金を算出して、当該3次元バナー広告の広告主に課金する機能手段からなる、ことを特徴とする請求項9に記載の3次元バナー広告課金システム装置。

【請求項12】前記サーバは、前記広告主が前記通信網を介して当該サーバに依頼した前記3次元バナー広告をなすデータにつき保持する広告データベースを有し、前記ウェブサーバは、当該広告データベースに保持されている前記3次元バナー広告をなすデータを用いて、前記ウェブページに当該3次元バナー広告を貼り付ける機能手段からなる、ことを特徴とする請求項9、10又は11に記載の3次元バナー広告課金システム装置。

【請求項13】前記サーバは、前記利用者が前記端末を操作して前記3次元バナー広告をウォークスルーしたときの状態を示す情報を、前記通信網を介して当該端末から受信して、当該情報を前記課金情報管理サーバに送信する3次元バナー広告管理サーバを有する、ことを特徴とする請求項9、10、11又は12に記載の3次元バナー広告課金システム装置。

【請求項14】前記端末は、パーソナルコンピュータ、汎用コンピュータ、携帯電話、パーソナル・ハンディ・ホンのいずれかからなる、ことを特徴とする請求項9、10、11、12又は13に記載の3次元バナー広告課金システム装置。

【請求項15】前記通信網は、インターネット、ローカルエリアネットワーク、公衆電話回線網、専用電話回線網、ケーブルテレビ網、無線通信網、衛星通信網の1以上からなる、ことを特徴とする請求項9、10、11、12、13又は14に記載の3次元バナー広告課金システム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、インターネットなどで配信されるウェブページ（以下、Webページと表現する）に掲載された3次元バナー広告の広告掲載料についての課金に好適な3次元バナー広告課金方法及びその実施に直接使用するシステム装置に関するものである。

【0002】

【従来の技術】インターネットなどでアクセスされるWebページには、各種の広告が掲載されている。Webページ上の広告のうち最も一般的な広告はバナー広告である。バナー広告は、細長い帯状の画像で構成されている。

【0003】また、バナー広告は、細長い帯状の画像として表現された情報を提供するのみならず、利用者がその画像をクリックすることで、広告主の意とする他の情報をも提供することができる。例えば、利用者がその画像をクリックすると、広告主のホームページにジャンプしたり、映像や音声によって広告情報を提供することもできる。

【0004】そこで、従来においては、バナー広告を第三者（広告代理人）のWebページに掲載することに対して広告主に求める課金方法としては、バナー広告が掲載されたWebページが消費者等からアクセスされた回数を示すページビュー、又はバナー広告が消費者等によってクリックされた回数を示すクリックスルーに基づいて、課金する手法をとっていた。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、Webページ上に掲載される広告はインターネット技術の進歩とともに急激に進化しており、利用者とシステムが対話しながら情報処理を進める、即ちインタラクティブな3次元空間を用いた3次元バナー広告が考え出されてきた。

【0006】このような3次元バナー広告は、これまでの平面的なバナー広告とは異なる効果があり、従来のページビュー又はクリックスルーに基づいて課金する手法では、広告の効果を適切に評価することが困難になりつつあり、適正に課金することが困難になってきた。

【0007】ここにおいて、本発明の解決すべき主要な目的は以下の通りである。即ち、本発明の第1の目的は、3次元バナー広告の利用状態に応じて、適切な課金を広告主にすることを可能とする3次元バナー広告課金方法及びシステム装置を提供せんとするものである。

【0008】本発明の第2の目的は、3次元バナー広告内における利用者の仮想的な移動距離に基づいて、広告主に課金することを可能とする3次元バナー広告課金方法及びシステム装置を提供せんとするものである。

【0009】本発明の第3の目的は、3次元バナー広告内における利用者の仮想的な位置情報と移動距離に基づいて、広告主に課金することを可能とする3次元バナー

広告課金方法及びシステム装置を提供せんとするものである。

【0010】本発明の他の目的は、明細書、図面、特に、特許請求の範囲における各請求項の記載から自ずと明らかとなる。

【0011】

【課題を解決するための手段】本発明方法は、上記課題の解決に当たり、3次元バナー広告が貼り付けられたウェブページをアクセスした利用者が当該3次元バナー広告のなす画像内においてウォークスルー（歩き回る）したときの移動距離又は位置に基づいて、当該3次元バナー広告の料金を算出して、広告主に課金してなる構成手法を講じる特徴を有する。

【0012】本発明装置は、上記課題の解決に当たり、ウェブページを通信網を介して配信するサーバが、前記ウェブページに3次元バナー広告を貼り付けて前記通信網を介して配信するウェブサーバと、利用者が端末を操作して前記3次元バナー広告をウォークスルーしたときの状態に基づいて広告料金を算出する課金情報管理サーバと、を有してなる構成手段を講じる特徴を有する。

【0013】更に、具体的詳細に述べると、当該課題の解決では、本発明が次に列挙する上位概念から下位概念にわたる新規な特徴的構成手法又は手段を採用することにより、上記目的を達成するように為される。

【0014】即ち、本発明方法の第1の特徴は、通信網を介してアクセスされるウェブページに掲載されるバナー広告についての広告料金を、当該バナー広告の広告主に課金する3次元バナー広告課金方法であって、前記ウェブページをアクセスした利用者が前記バナー広告のなす画像内において移動した距離に基づいて、当該バナー広告の料金を算出して、前記広告主に課金してなる3次元バナー広告課金方法の構成採用にある。

【0015】本発明方法の第2の特徴は、通信網を介してアクセスされるウェブページに掲載されるバナー広告についての広告料金を、当該バナー広告の広告主に課金する3次元バナー広告課金方法であって、前記バナー広告のなす画像には、当該画像内における位置に応じた所定の重みづけがされており、前記ウェブページをアクセスした利用者が前記バナー広告がなす画面内において指定した位置の前記重みづけに基づいて、当該バナー広告の料金を算出して、前記広告主に課金してなる3次元バナー広告課金方法の構成採用にある。

【0016】本発明方法の第3の特徴は、上記本発明方法の第1又は第2の特徴における前記バナー広告が、3次元コンピュータグラフィックスで構築された仮想空間を有してなる3次元バナー広告からなる3次元バナー広告課金方法の構成採用にある。

【0017】本発明方法の第4の特徴は、上記本発明方法の第3の特徴における前記3次元バナー広告課金方法が、前記3次元バナー広告がなす仮想空間内において、

前記利用者が移動した距離と、当該仮想空間において、当該利用者の当該移動した過程におけるそれぞれの位置と、に基づいて、当該バナー広告の料金を算出して、前記広告主に課金してなる3次元バナー広告課金方法の構成採用にある。

【0018】本発明方法の第5の特徴は、広告主がウェブページを配信するサーバに3次元バナー広告を登録する登録処理と、当該登録処理で登録された前記3次元バナー広告を前記サーバが前記ウェブページ上に貼り付けて配信する貼り付け処理と、利用者が通信網に接続された端末を用いて、前記3次元バナー広告のなす3次元の仮想空間内を歩き回るウォークスルー処理と、前記利用者が当該ウォークスルー処理において当該仮想空間内を歩き回った距離を前記サーバが計測する距離計測処理と、当該距離計測処理で計測された当該距離に基づいて、前記3次元バナー広告の広告代金の計算をする課金情報処理と、当該課金情報処理で計算された広告代金を前記広告主に課金する課金処理と、を順次一貫経由して実施してなる3次元バナー広告課金方法の構成採用にある。

【0019】本発明方法の第6の特徴は、上記本発明方法の第5の特徴における前記ウォークスルー処理が、前記利用者が前記端末のポインタを操作して前記3次元バナー広告をクリックするクリック処理と、前記利用者が前記端末のポインタのクリックボタンを押しながら、前記3次元バナー広告における見たい部分に当該ポインタを移動させて、当該クリックボタンを離すポインタ移動処理と、前記端末に内蔵されているブラウザが前記ポインタのクリック位置と移動距離を示す情報を取得して、当該情報を前記サーバに送信する送信処理と、を順次一貫経由して実施してなる3次元バナー広告課金方法の構成採用にある。

【0020】本発明方法の第7の特徴は、上記本発明方法の第5の特徴における前記課金情報処理が、前記端末に内蔵されているブラウザによって送信される、前記ウェブページ上における当該端末の前記ポインタの位置と移動情報とを、前記サーバが前記通信網を介して受信する受信処理と、当該受信処理で受信した前記ポインタの位置と移動情報とに基づいて、前記サーバが前記3次元バナー広告のなす仮想空間における前記利用者の移動距離を算出する算出処理と、当該算出処理で算出された前記利用者の移動距離に基づいて、課金表の移動距離積算値を更新する更新処理と、を順次一貫経由して実施してなる3次元バナー広告課金方法の構成採用にある。

【0021】本発明方法の第8の特徴は、上記本発明方法の第5の特徴における前記課金情報処理が、前記端末に内蔵されているブラウザによって送信される、前記ウェブページ上における当該端末の前記ポインタの位置と移動情報とを、前記サーバが前記通信網を介して受信する受信処理と、当該受信処理で受信した前記ポインタの

位置と移動情報とに基づいて、前記 3 次元パナー広告の利用量を算出する利用料算出処理と、当該利用料算出処理で算出された前記利用料に基づいて、課金表の移動距離積算値を更新する利用料更新処理と、を順次一貫経由して実施してなる 3 次元パナー広告課金方法の構成採用にある。

【0022】本発明システム装置の第 1 の特徴は、ウェブページを通信網を介して配信するサーバと、当該サーバから配信されたウェブページを前記通信網を介して閲覧する端末と、を有してなる 3 次元パナー広告課金システム装置であって、前記サーバは、前記ウェブページに 3 次元パナー広告を貼り付けて前記通信網を介して配信するウェブサーバと、利用者が前記端末を操作して前記 3 次元パナー広告をウォークスルーしたときの状態に基づいて、当該 3 次元パナー広告の料金を算出して、当該 3 次元パナー広告の広告主に課金する課金情報管理サーバと、を有してなる 3 次元パナー広告課金システム装置の構成採用にある。

【0023】本発明システム装置の第 2 の特徴は、上記本発明システム装置の第 1 の特徴における前記課金情報管理サーバが、前記利用者が前記端末を操作して前記 3 次元パナー広告をウォークスルーしたときの移動距離に基づいて、当該 3 次元パナー広告の料金を算出して、当該 3 次元パナー広告の広告主に課金する機能手段からなる 3 次元パナー広告課金システム装置の構成採用にある。

【0024】本発明システム装置の第 3 の特徴は、上記本発明システム装置の第 1 の特徴における前記課金情報管理サーバが、前記利用者が前記端末を操作して前記 3 次元パナー広告をウォークスルーしたときの移動位置に基づいて、当該 3 次元パナー広告の料金を算出して、当該 3 次元パナー広告の広告主に課金する機能手段からなる 3 次元パナー広告課金システム装置の構成採用にある。

【0025】本発明システム装置の第 4 の特徴は、上記本発明システム装置の第 1、第 2 又は第 3 の特徴における前記サーバが、前記広告主が前記通信網を介して当該サーバに依頼した前記 3 次元パナー広告をなすデータにつき保持する広告データベースを有し、前記ウェブサーバは、当該広告データベースに保持されている前記 3 次元パナー広告をなすデータを用いて、前記ウェブページに当該 3 次元パナー広告を貼り付ける機能手段からなる 3 次元パナー広告課金システム装置の構成採用にある。

【0026】本発明システム装置の第 5 の特徴は、上記本発明システム装置の第 1、第 2、第 3 又は第 4 の特徴における前記サーバが、前記利用者が前記端末を操作して前記 3 次元パナー広告をウォークスルーしたときの状態を示す情報を、前記通信網を介して当該端末から受信して、当該情報を前記課金情報管理サーバに送信する 3 次元パナー広告管理サーバを有してなる 3 次元パナー広

告課金システム装置の構成採用にある。

【0027】本発明システム装置の第 6 の特徴は、上記本発明システム装置の第 1、第 2、第 3、第 4 又は第 5 の特徴における前記端末が、パーソナルコンピュータ、汎用コンピュータ、携帯電話、パーソナル・ハンディ・ホンのいずれかからなる 3 次元パナー広告課金システム装置の構成採用にある。

【0028】本発明システム装置の第 7 の特徴は、上記本発明システム装置の第 1、第 2、第 3、第 4、第 5 又は第 6 の特徴における前記通信網が、インターネット、ローカルエリアネットワーク、公衆電話回線網、専用電話回線網、ケーブルテレビ網、無線通信網、衛星通信網の 1 以上からなる 3 次元パナー広告課金システム装置の構成採用にある。

【0029】

【発明の実施の形態】以下、添付図面を参照しながら、本発明の実施の形態をシステム装置例及び方法例につき説明する。

【0030】なお、本発明は、当該 3 次元パナー広告のなす画像において利用者がウォークスルーしたときの移動距離又は位置に基づいて、当該 3 次元パナー広告の広告料金を算出するものであるが、本実施形態では、利用者が 3 次元パナー広告にアクセスする手段である端末と、3 次元パナー広告の広告主とをそれぞれ 1 つずつ挙げて説明するもこれ等に限定されるものではなく、当該端末及び広告主がそれぞれ複数存在するものに適用してもよい。

【0031】（システム装置例）図 1 は、本発明の実施形態であるシステム装置例の概念ブロック図である。図中、1 は Web ページをインターネットなどを介して配信するサーバ、2 はサーバ 1 から配信された Web ページ 21 を閲覧する端末、3 はサーバ 1 から配信される Web ページ 21 において掲載される 3 次元パナー広告 22 の広告主、4 はサーバ 1 と端末 2 と広告主 3 との間を相互に接続する通信網である。

【0032】サーバ 1 は、広告データベース 11 と、Web サーバ 12 と、3 次元パナー広告管理サーバ 13 と、課金情報管理サーバ 14 と、で構成されている。広告データベース 11 は、広告主 3 が通信網 4 を介してサーバ 1 に依頼した広告であって、サーバ 1 が配信する Web ページ 21 に掲載される広告を登録するものである。

【0033】Web サーバ 12 は、端末 2 をはじめとして、通信網 4 に接続されて Web ページ 21 を閲覧することができる装置に対して、Web ページ 21 を配信するものである。また、Web サーバ 12 は、広告データベース 11 に登録されている広告を、3 次元パナー広告 22 として Web ページ 21 上に掲載する。

【0034】3 次元パナー広告管理サーバ 13 は、利用者が端末 2 を操作して 3 次元パナー広告 22 をウォーク

スルーした状態を示す情報を、通信網4を介して端末2から受信して、3次元パナー広告22の利用状況を観測するものである。課金情報管理サーバ14は、3次元パナー広告管理サーバ13が端末2から受信した情報に基づいて、当該3次元パナー広告22の広告主3に対する課金についての計算をするものである。

【0035】なお、端末2としては、例えば、パーソナルコンピュータ、汎用コンピュータ、携帯電話、PHSなどが該当し、通信網4を介して通信可能な不特定多数の装置である。また、通信網4としては、インターネット、LANなどを適用してもよく、公衆電話回線網、専用電話回線網、ケーブルテレビ網、無線通信網、衛星通信網などを又はこれ等の組合せを適用してもよい。

【0036】(方法例) 次に、前記システム装置例に適用する本実施形態の方法例につき図1乃至図5を参照して説明する。図2は、前記システム装置例に適用する3次元パナー広告課金方法の概要を示すフローチャートである。

【0037】このフロー図は、図1に示すシステム装置例において、広告主3が3次元パナー広告22をサーバ1に登録してから、広告主3に広告代金の課金をするまでの処理手順を示している。

【0038】まず、広告主3は、3次元コンピュータグラフィックスで構築した3次元パナー広告22を通信網4を介してサーバ1へ送信することにより、当該3次元パナー広告22をサーバ1の広告データベース11に登録する(登録処理、ST1)。なお、広告主3が広告の原案をサーバ1へ送信して、サーバ1が受信した広告に基づいて3次元パナー広告22を構築して広告データベース11へ登録することとしてもよい。

【0039】その後、広告データベース11に登録された3次元パナー広告22は、Webサーバ12によってWebページ21上に貼り付けられる(貼り付け処理、ST2)。したがって、端末2をはじめとして不特定多数の者がWebページ21上の3次元パナー広告22を閲覧可能となる。

【0040】そして、端末2を用いてWebページ21にアクセスしてきた利用者(不特定人であって、例えば、消費者、取引者)は、そのWebページ21に張り付けられた3次元パナー広告22を見る。3次元パナー広告22に興味をもつと、当該3次元パナー広告22を現す画像をクリック等してウォークスルーを行なう(ウォークスルー処理、ST3)。

【0041】ここで、3次元パナー広告22は、例えば、仮想的なデパート、百貨店又は商店街を3次元の仮想空間として、端末2の画面に現れるものとする。端末2の利用者は、自分の視点で3次元の仮想空間にあるデパート内などを自由に歩き回る(ウォークスルー)ことで、広告主3の広告に係る商品又はサービスを見て回ることができる。ここで、端末2の利用者が気に入った商

品又はサービスを見つけた場合は、その商品又はサービスをクリックすることなどにより、購入申し込みをすることもできる。

【0042】また、ST3において、利用者が端末2を操作してウォークスルーを行なうと、ウォークスルー移動距離として利用者が3次元の仮想空間内で移動した距離(仮想的な距離)を3次元パナー広告管理サーバ13が計測する(距離計測処理、ST4)。3次元パナー広告管理サーバ13が計測したウォークスルー移動距離は、課金情報管理サーバ14に逐次送信される(課金情報処理、ST5)。

【0043】課金情報管理サーバ14は、3次元パナー広告管理サーバ13が計測した距離は広告主3の3次元パナー広告22の利用量に比例するものとして、当該距離に応じた広告代金を広告主3に対して課金する(課金処理、ST6)。

【0044】図3は、3次元パナー広告22をウォークスルーする手順を示すフローチャートである。即ち、このフロー図は、図2におけるウォークスルー処理(ST3)の具体的手順を示すものであり、利用者が端末1を用いて3次元パナー広告22をウォークスルーするときの操作手順を示している。

【0045】まず、利用者は、端末1のポインタを操作して3次元パナー広告22をクリックする(クリック処理、ST31)。なお、ポインタとしてはマウス、位置入力ペンなどを用いる。その後、利用者はポインタのクリックボタンを押しながら、3次元パナー広告22における見たい部分にポインタを移動させて、クリックボタンを離す(ポインタ移動処理、ST32)。

【0046】すると、端末2に内蔵されているブラウザは、ST31及びST32におけるポインタのクリック位置と移動距離を示す情報を取得して、その情報をサーバ1の3次元パナー広告管理サーバ13に送信する(送信処理、ST33)。例えば、ブラウザは、フォームを使って利用者の入力を受けとって3次元パナー広告管理サーバ13に送信することとしてもよい。フォームとは、基本テンプレートの集合からなり、標準化されたソフトウェアシステム情報の型と構造を定義するために使用されるものである。

【0047】さらに、利用者が3次元パナー広告22の仮想空間における別の場所にある商品又はサービスを見たいという場合は、上述のST31からST33の手順を繰り返す(ST34)。

【0048】図4は、サーバ1側での課金情報の処理手順を示すフローチャートである。即ち、このフロー図は、図2における課金情報処理(ST5)の具体的手順を示すものである。まず、3次元パナー広告管理サーバ13は、端末2に内蔵されているブラウザによって送信されるところの、Webページ21上の端末2のポインタの位置と移動情報とを、通信網4を介して受信する

(受信処理、ST41)。

【0049】その後、3次元パナー広告管理サーバ13は、受信した端末2のポインタの位置と移動情報に基づいて、3次元パナー広告22のなす仮想空間における利用者の移動距離(ウォークスルー移動距離)を算出する(算出処理、ST42)。そして、この移動距離を3次元パナー広告22の利用量とする。また、3次元パナー広告管理サーバ13は、算出した移動距離を課金情報管理サーバ14に送信する。

【0050】3次元パナー広告管理サーバ14は、3次元パナー広告管理サーバ13から受信した移動距離に基づいて、課金表における広告主3の移動距離積算値を更新する(更新処理、ST43)。

【0051】ここで、課金表とは、3次元パナー広告管理サーバ14に保持されているデータであって、Webサーバ12によってWebページ21上に掲載された複数の3次元パナー広告22それぞれの利用量を、表形式で現したものである。即ち、課金表には、3次元パナー広告22それぞれの所定期間における積算的な使用量を示す移動距離積算値が、各3次元パナー広告22ごとに表されている。

【0052】上述のST41からST43までの処理は、3次元パナー広告管理サーバ13が端末2のポインタの位置と移動情報を受信する度に、繰り返し行なわれる(ST44)。そして、広告主3は、3次元パナー広告管理サーバ14が保持する移動距離積算値に基づいて課金される。

【0053】図5は、サーバ1側での他の課金情報の処理手順を示すフローチャートである。この課金処理手順では、3次元パナー広告22のなす仮想空間における利用者の移動距離だけでなく、その仮想空間における利用者の位置に対して「重み」をつけて課金する。

【0054】具体的には、まず、3次元パナー広告管理サーバ13は、端末2に内蔵されているブラウザによって、Webページ21上の端末2のポインタの位置と移動情報を受信する(受信処理、ST51)。

【0055】その後、3次元パナー広告管理サーバ13は、受信した端末2のポインタの位置と移動情報に基づいて、3次元パナー広告22のなす仮想空間における利用者の移動距離(ウォークスルー移動距離)を算出する。さらに、3次元パナー広告管理サーバ13は、受信した端末2のポインタの位置に応じた値をも3次元パナー広告22の利用量とする。即ち、3次元パナー広告22のなす仮想空間において利用者が出向いた場所の「位置」に応じて3次元パナー広告22の利用量を算出する。

【0056】例えば、3次元パナー広告22のなす仮想空間における特定の商品又はサービスが置かれている店舗の「位置」に端末2のポインタが行くことにより、即ち利用者がその商品又はサービスの広告を見ることによ

り、3次元パナー広告22の利用量が増加したこととする。

【0057】そして、3次元パナー広告管理サーバ13は、3次元パナー広告22のなす仮想空間において利用者が出向いた場所の「位置」と、利用者の移動距離とに基づいて、3次元パナー広告22の利用量を算出する(利用料算出処理、ST52)。また、3次元パナー広告管理サーバ13は、算出した3次元パナー広告22の利用量を課金情報管理サーバ14に送信する。

【0058】3次元パナー広告管理サーバ14は、3次元パナー広告管理サーバ13が算出した3次元パナー広告22の利用量に基づいて、課金表における広告主3の移動距離積算値を更新する(利用料更新処理、ST53)。したがって、移動距離積算値は、3次元パナー広告22のなす仮想空間において利用者が出向いた場所の「位置」と、利用者の移動距離とに応じて、加算されていくこととなる。なお、課金表及び移動距離積算値の定義は、図4のST43の説明でした定義と同じである。

【0059】上述のST51からST53までの処理は、3次元パナー広告管理サーバ13が端末2のポインタの位置と移動情報を受信する度に、繰り返し行なわれる(ST54)。そして、広告主3は、3次元パナー広告管理サーバ14が保持する移動距離積算値に基づいて課金される。

【0060】以上、本発明の実施形態を説明したが、本発明は、必ずしも上記した事項に限定されるものではなく、本発明の目的を達し、下記する効果を奏する範囲において、適宜変更実施可能である。例えば、3次元パナー広告内でのウォークスルーにおける移動距離又は位置に基づいた課金計算に限らず、ウォークスルーにおける移動速度、滞在時間など、ウォークスルーの各種の形態に基づいて課金計算をしてもよい。

【0061】また、上述の実施形態では、広告主3とサーバ1とは、通信網4を介して接続されており、通信網4を介して3次元パナー広告22及び課金についての情報を伝達しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、フロッピー(登録商標)ディスク、コンパクトディスク、ディープイディー、光磁気ディスクなどを用いて、3次元パナー広告22及び課金についての情報をやり取りしてもよい。

【0062】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、利用者が3次元パナー広告をウォークスルーした距離又は位置に応じて広告主に課金することが可能となるので、3次元パナー広告が持つインタラクティブな3次元効果に即した、適切な課金を広告主にすることが可能となる。

【0063】即ち、3次元パナー広告がなす仮想空間における利用者の仮想的な移動距離、又は位置に基づいて、広告主に課金することにより、3次元パナー広告の

利用状態及び広告効果に応じた適切な課金を広告主にすることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施形態であるシステム装置例の概念ブロック図である。

【図2】同上に適用する3次元バナー広告課金方法の概要のフローチャートである。

【図3】3次元バナー広告22をウォークスルーする手順のフローチャートである。

【図4】サーバ1側での課金情報の処理手順を示すフローチャートである。

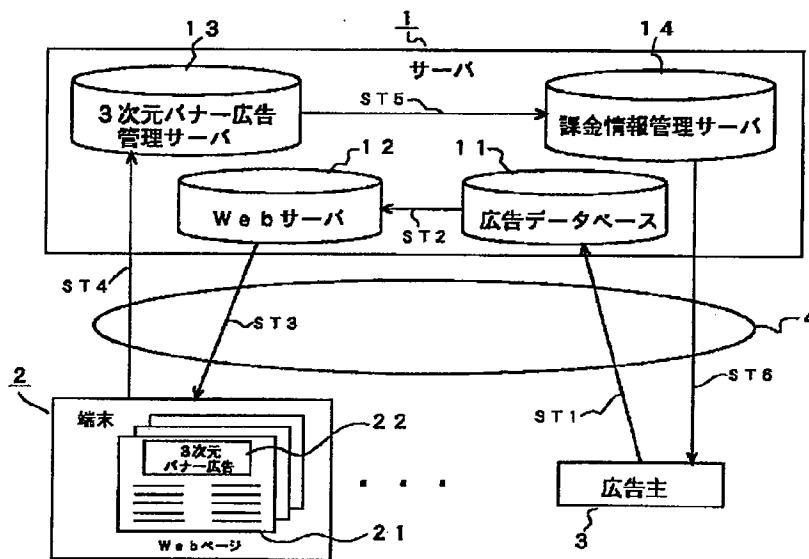
【図5】サーバ1側での他の課金処理手順を示すフロー

チャートである。

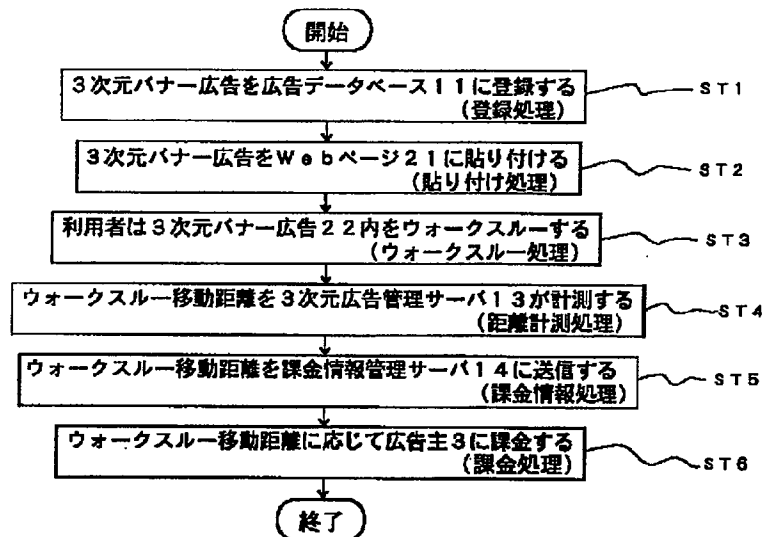
【符号の説明】

- 1…サーバ
- 2…端末
- 3…広告主
- 4…通信網
- 11…広告データベース
- 12…Webサーバ
- 13…3次元バナー広告管理サーバ
- 14…課金情報管理サーバ
- 21…Webページ
- 22…3次元バナー広告

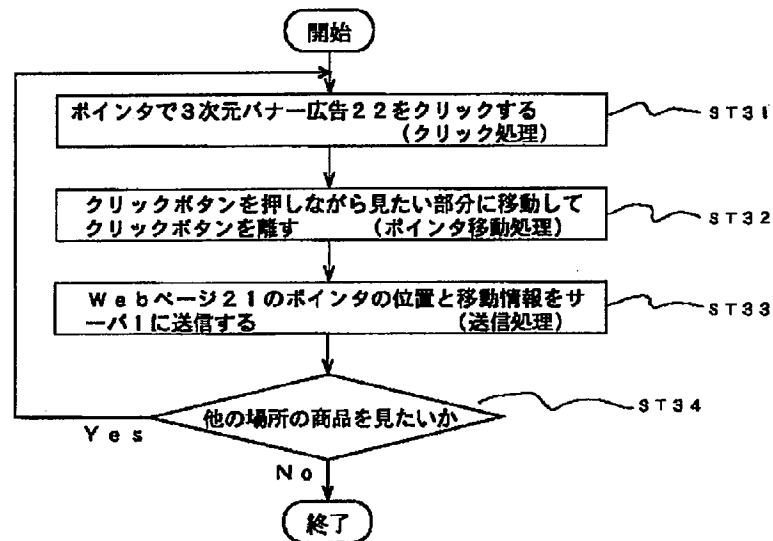
【図1】



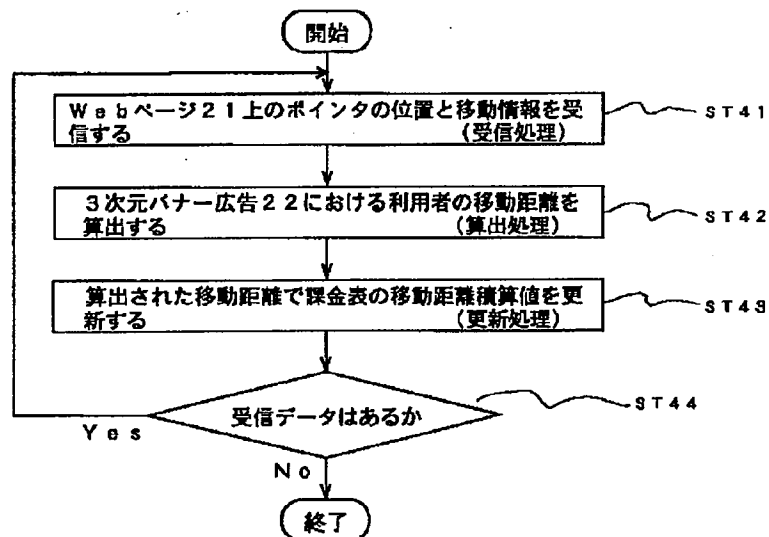
【図2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

